

Frühlingswiese

BARRIEREFREI KONTRASTE NACH DIN 32975

Helligkeitskontraste auf Basis der Michelson Formel - für Sicherheit und Wohnlichkeit.

Helligkeitskontraste werden nach DIN 32975 mit der Michelsonformel berechnet: $K = (L1-L2)/(L1+L2)$,

K = Kontrast

L1 = Hellbezugswert (HBW) der ersten kontrastgebenden Fläche

L2 = Hellbezugswert (HBW) der zweiten kontrastgebenden Fläche (alle Werte dimensionslos)

Legende Kontrastwerte:

Gestaltungswert: 0,2 - Wohnlichkeit und Raumdeutung

DIN-Wert: 0,4 - Orientierung und Leitung

DIN-Wert: 0,7 - Gefahren und Informationen

	3D Palazzo 240 HBW 84	3D Ginster 90 HBW 82	3D Grenadin 150 HBW 75	3D Curry 145 HBW 73	3D Palazzo 120 HBW 72	3D Jade 110 HBW 66	3D Flamenco 115 HBW 58	3D Mai 50 HBW 57	3D Lavendel 105 HBW 49	3D Pinie 80 HBW 49	3D Cameo 140 HBW 49	3D Palazzo 145 HBW 48	3D Agave 40 HBW 43	3D Aprico 10 HBW 42	3D Mai 70 HBW 42	3D Rose 115 HBW 34	3D Pinie 70 HBW 30	3D Palazzo 100 HBW 27	3D Barolo 15 HBW 20	3D Baccara 10 HBW 12
3D Palazzo 240 HBW 84									0,26	0,26	0,26	0,27	0,32	0,33	0,33	0,42	0,47	0,51	0,62	0,75
3D Ginster 90 HBW 82									0,25	0,25	0,25	0,26	0,31	0,32	0,32	0,41	0,46	0,50	0,61	0,74
3D Grenadin 150 HBW 75									0,21	0,21	0,21	0,22	0,27	0,28	0,28	0,38	0,43	0,47	0,58	0,72
3D Curry 145 HBW 73									0,20	0,20	0,20	0,21	0,26	0,27	0,27	0,36	0,42	0,46	0,57	0,72
3D Palazzo 120 HBW 72												0,20	0,25	0,26	0,26	0,36	0,41	0,45	0,57	0,71
3D Jade 110 HBW 66													0,21	0,22	0,22	0,32	0,38	0,42	0,53	0,69
3D Flamenco 115 HBW 58																0,26	0,32	0,36	0,49	0,66
3D Mai 50 HBW 57																0,25	0,31	0,36	0,48	0,65
3D Lavendel 105 HBW 49	0,26	0,25	0,21	0,20													0,24	0,29	0,42	0,61
3D Pinie 80 HBW 49	0,26	0,25	0,21	0,20													0,24	0,29	0,42	0,61
3D Cameo 140 HBW 49	0,26	0,25	0,21	0,20													0,24	0,29	0,42	0,61
3D Palazzo 145 HBW 48	0,27	0,26	0,22	0,21	0,20												0,23	0,28	0,41	0,60
3D Agave 40 HBW 43	0,32	0,31	0,27	0,26	0,25	0,21												0,23	0,37	0,56
3D Aprico 10 HBW 42	0,33	0,32	0,28	0,27	0,26	0,22												0,22	0,35	0,56
3D Mai 70 HBW 42	0,33	0,32	0,28	0,27	0,26	0,22												0,22	0,35	0,56
3D Rose 115 HBW 34	0,42	0,41	0,38	0,36	0,36	0,32	0,26	0,25											0,26	0,48
3D Pinie 70 HBW 30	0,47	0,46	0,43	0,42	0,41	0,38	0,32	0,31	0,24	0,24	0,24	0,23							0,20	0,43
3D Palazzo 100 HBW 27	0,51	0,50	0,47	0,46	0,45	0,42	0,36	0,36	0,29	0,29	0,29	0,28	0,23	0,22	0,22					0,38
3D Barolo 15 HBW 20	0,62	0,61	0,58	0,57	0,57	0,53	0,49	0,48	0,42	0,42	0,42	0,41	0,37	0,35	0,35	0,26	0,20			0,25
3D Baccara 10 HBW 12	0,75	0,74	0,72	0,72	0,71	0,69	0,66	0,65	0,61	0,61	0,61	0,60	0,56	0,56	0,56	0,48	0,43	0,38	0,25	

Helligkeitskontraste einfach berechnen:

Die Michelsonformel lässt sich so umstellen, dass zu Farbtönen in Bestand oder Neukonzeption gewünschte Kontraste ermittelt werden können.

Zu einer gegebenen Oberfläche/Farbgebung lässt sich mit folgenden Faktoren näherungsweise der passende HBW-Wertebereich ermitteln, aus dem der Farbton bestimmt werden kann, der den gewünschten Kontrast erfüllt:

Kontrast von 0,2: HBW mit dem Faktor 1,6 multiplizieren oder dividieren.

Kontrast von 0,4: HBW mit dem Faktor 2,3 multiplizieren oder dividieren.

Kontrast von 0,7: HBW mit dem Faktor 5,7 multiplizieren oder dividieren.

HBW liegen zwischen 100 - 0. Je nachdem wie hell (100) oder dunkel (0) ein Farbton ist und wie hoch der Kontrast sein soll, lässt sich der HBW mit dem entsprechenden Faktor multiplizieren oder dividieren.

Rosengarten

BARRIEREFREI KONTRASTE NACH DIN 32975

Helligkeitskontraste auf Basis der Michelson Formel - für Sicherheit und Wohnlichkeit.

Helligkeitskontraste werden nach DIN 32975 mit der Michelsonformel berechnet: $K = (L1-L2)/(L1+L2)$,

K = Kontrast

L1 = Hellbezugswert (HBW) der ersten kontrastgebenden Fläche

L2 = Hellbezugswert (HBW) der zweiten kontrastgebenden Fläche (alle Werte dimensionslos)

Legende Kontrastwerte:

Gestaltungswert: 0,2 - Wohnlichkeit und Raumdeutung

DIN-Wert: 0,4 - Orientierung und Leitung

DIN-Wert: 0,7 - Gefahren und Informationen

	3D Cameo 60 HBW 84	3D Palazzo 90 HBW 82	3D Oase 60 HBW 81	3D Pinie 60 HBW 72	3D Baccara 30 HBW 70	3D Siena 50 HBW 62	3D Mint 55 HBW 58	3D Siena 20 HBW 50	3D Barolo 85 HBW 49	3D Aprico 110 HBW 41	3D Aprico 70 HBW 35	3D Palazzo 5 HBW 35	3D Lachs 70 HBW 29	3D Patina 5 HBW 28	3D Grenadin 105 HBW 27	3D Grenadin 100 HBW 18	3D Rose 100 HBW 17	3D Magma 10 HBW 13	3D Verona 65 HBW 11	3D Grenadin 65 HBW 10		
3D Cameo 60 HBW 84																						
3D Palazzo 90 HBW 82																						
3D Oase 60 HBW 81																						
3D Pinie 60 HBW 72																						
3D Baccara 30 HBW 70																						
3D Siena 50 HBW 62																						
3D Mint 55 HBW 58																						
3D Siena 20 HBW 50																						
3D Barolo 85 HBW 49																						
3D Aprico 110 HBW 41																						
3D Aprico 70 HBW 35																						
3D Palazzo 5 HBW 35																						
3D Lachs 70 HBW 29																						
3D Patina 5 HBW 28																						
3D Grenadin 105 HBW 27																						
3D Grenadin 100 HBW 18																						
3D Rose 100 HBW 17																						
3D Magma 10 HBW 13																						
3D Verona 65 HBW 11																						
3D Grenadin 65 HBW 10																						
3D Cameo 60 HBW 84																						
3D Palazzo 90 HBW 82																						
3D Oase 60 HBW 81																						
3D Pinie 60 HBW 72																						
3D Baccara 30 HBW 70																						
3D Siena 50 HBW 62																						
3D Mint 55 HBW 58																						
3D Siena 20 HBW 50																						
3D Barolo 85 HBW 49																						
3D Aprico 110 HBW 41																						
3D Aprico 70 HBW 35																						
3D Palazzo 5 HBW 35																						
3D Lachs 70 HBW 29																						
3D Patina 5 HBW 28																						
3D Grenadin 105 HBW 27																						
3D Grenadin 100 HBW 18																						
3D Rose 100 HBW 17																						
3D Magma 10 HBW 13																						
3D Verona 65 HBW 11																						
3D Grenadin 65 HBW 10																						

Helligkeitskontraste einfach berechnen:

Die Michelsonformel lässt sich so umstellen, dass zu Farbtönen in Bestand oder Neukonzeption gewünschte Kontraste ermittelt werden können.

Zu einer gegebenen Oberfläche/Farbgebung lässt sich mit folgenden Faktoren näherungsweise der passende HBW-Wertebereich ermitteln, aus dem der Farbton bestimmt werden kann, der den gewünschten Kontrast erfüllt:

Kontrast von 0,2: HBW mit dem Faktor 1,6 multiplizieren oder dividieren.

Kontrast von 0,4: HBW mit dem Faktor 2,3 multiplizieren oder dividieren.

Kontrast von 0,7: HBW mit dem Faktor 5,7 multiplizieren oder dividieren.

HBW liegen zwischen 100 - 0. Je nachdem wie hell (100) oder dunkel (0) ein Farbton ist und wie hoch der Kontrast sein soll, lässt sich der HBW mit dem entsprechenden Faktor multiplizieren oder dividieren.

Meeresbrise

BARRIEREFREI KONTRASTE NACH DIN 32975

Helligkeitskontraste auf Basis der Michelson Formel - für Sicherheit und Wohnlichkeit.

Helligkeitskontraste werden nach DIN 32975 mit der Michelsonformel berechnet: $K = (L1-L2)/(L1+L2)$,

K = Kontrast

L1 = Hellbezugswert (HBW) der ersten kontrastgebenden Fläche

L2 = Hellbezugswert (HBW) der zweiten kontrastgebenden Fläche (alle Werte dimensionslos)

Legende Kontrastwerte:

Gestaltungswert: 0,2 - Wohnlichkeit und Raumdeutung

DIN-Wert: 0,4 - Orientierung und Leitung

DIN-Wert: 0,7 - Gefahren und Informationen

	3D Reinweiß HBW 86	3D Coelin 55 HBW 77	3D Curcuma 115 HBW 75	3D Curcuma 90 HBW 74	3D Citrus 30 HBW 70	3D Patina 20 HBW 58	3D Palazzo 205 HBW 57	3D Arcis 115 HBW 57	3D Pinie 55 HBW 56	3D Palazzo 170 HBW 52	3D Verona 45 HBW 47	3D Palazzo 110 HBW 42	3D Marill 75 HBW 41	3D Arcis 105 HBW 36	3D Cameo 135 HBW 29	3D Citrus 15 HBW 28	3D Amber 15 HBW 26	3D Pacific 160 HBW 20	3D Bordeaux 65 HBW 13	3D Lago 10 HBW 12
3D Reinweiß HBW 86							0,20	0,20	0,21	0,25	0,29	0,34	0,35	0,41	0,50	0,51	0,54	0,62	0,74	0,76
3D Coelin 55 HBW 77											0,24	0,29	0,31	0,36	0,45	0,47	0,50	0,59	0,71	0,73
3D Curcuma 115 HBW 75											0,23	0,28	0,29	0,35	0,44	0,46	0,49	0,58	0,70	0,72
3D Curcuma 90 HBW 74											0,22	0,28	0,29	0,35	0,44	0,45	0,48	0,57	0,70	0,72
3D Citrus 30 HBW 70											0,20	0,25	0,26	0,32	0,41	0,43	0,46	0,56	0,69	0,71
3D Patina 20 HBW 58														0,23	0,33	0,35	0,38	0,49	0,63	0,66
3D Palazzo 205 HBW 57	0,20													0,23	0,33	0,34	0,37	0,48	0,63	0,65
3D Arcis 115 HBW 57	0,20													0,23	0,33	0,34	0,37	0,48	0,63	0,65
3D Pinie 55 HBW 56	0,21													0,22	0,32	0,33	0,37	0,47	0,62	0,65
3D Palazzo 170 HBW 52	0,25														0,28	0,30	0,33	0,44	0,60	0,63
3D Verona 45 HBW 47	0,29	0,24	0,23	0,22	0,20										0,24	0,25	0,29	0,40	0,57	0,59
3D Palazzo 110 HBW 42	0,34	0,29	0,28	0,28	0,25											0,20	0,24	0,35	0,53	0,56
3D Marill 75 HBW 41	0,35	0,31	0,29	0,29	0,26												0,22	0,34	0,52	0,55
3D Arcis 105 HBW 36	0,41	0,36	0,35	0,35	0,32	0,23	0,23	0,23	0,22									0,29	0,47	0,50
3D Cameo 135 HBW 29	0,50	0,45	0,44	0,44	0,41	0,33	0,33	0,33	0,32	0,28	0,24								0,38	0,41
3D Citrus 15 HBW 28	0,51	0,47	0,46	0,45	0,43	0,35	0,34	0,34	0,33	0,30	0,25	0,20							0,37	0,40
3D Amber 15 HBW 26	0,54	0,50	0,49	0,48	0,46	0,38	0,37	0,37	0,37	0,33	0,29	0,24	0,22						0,33	0,37
3D Pacific 160 HBW 20	0,62	0,59	0,58	0,57	0,56	0,49	0,48	0,48	0,47	0,44	0,40	0,35	0,34	0,29					0,21	0,25
3D Bordeaux 65 HBW 13	0,74	0,71	0,70	0,70	0,69	0,63	0,63	0,63	0,62	0,60	0,57	0,53	0,52	0,47	0,38	0,37	0,33	0,21		
3D Lago 10 HBW 12	0,76	0,73	0,72	0,72	0,71	0,66	0,65	0,65	0,65	0,63	0,59	0,56	0,55	0,50	0,41	0,40	0,37	0,25		

Helligkeitskontraste einfach berechnen:

Die Michelsonformel lässt sich so umstellen, dass zu Farbtönen in Bestand oder Neukonzeption gewünschte Kontraste ermittelt werden können.

Zu einer gegebenen Oberfläche/Farbgebung lässt sich mit folgenden Faktoren näherungsweise der passende HBW-Wertebereich ermitteln, aus dem der Farbton bestimmt werden kann, der den gewünschten Kontrast erfüllt:

Kontrast von 0,2: HBW mit dem Faktor 1,6 multiplizieren oder dividieren.

Kontrast von 0,4: HBW mit dem Faktor 2,3 multiplizieren oder dividieren.

Kontrast von 0,7: HBW mit dem Faktor 5,7 multiplizieren oder dividieren.

HBW liegen zwischen 100 - 0. Je nachdem wie hell (100) oder dunkel (0) ein Farbton ist und wie hoch der Kontrast sein soll, lässt sich der HBW mit dem entsprechenden Faktor multiplizieren oder dividieren.

Bergwelt

BARRIEREFREI KONTRASTE NACH DIN 32975

Helligkeitskontraste auf Basis der Michelson Formel - für Sicherheit und Wohnlichkeit.

Helligkeitskontraste werden nach DIN 32975 mit der Michelsonformel berechnet: $K = (L1-L2)/(L1+L2)$,

K = Kontrast

L1 = Hellbezugswert (HBW) der ersten kontrastgebenden Fläche

L2 = Hellbezugswert (HBW) der zweiten kontrastgebenden Fläche (alle Werte dimensionslos)

Legende Kontrastwerte:

Gestaltungswert: 0,2 - Wohnlichkeit und Raumdeutung

DIN-Wert: 0,4 - Orientierung und Leitung

DIN-Wert: 0,7 - Gefahren und Informationen

	3D Hell-Weiß HBW 89	3D Melisse 25 HBW 82	3D Oase 30 HBW 76	3D Granit 60 HBW 72	3D Citrus 80 HBW 66	3D Ginster 50 HBW 57	3D Jura 50 HBW 57	3D Ceramic 50 HBW 56	3D Pinie 25 HBW 52	3D Marill 55 HBW 52	3D Coelin 40 HBW 50	3D Amber 80 HBW 46	3D Palazzo 40 HBW 40	3D Lago 80 HBW 37	3D Palazzo 105 HBW 35	3D Jade 35 HBW 29	3D Papaya 15 HBW 26	3D Magma 40 HBW 15	3D Venato 15 HBW 15	3D Papaya 5 HBW 10	
3D Hell-Weiß HBW 89						0,22	0,22	0,23	0,26	0,26	0,28	0,32	0,38	0,41	0,44	0,51	0,55	0,71	0,71	0,80	
3D Melisse 25 HBW 82									0,22	0,22	0,24	0,28	0,34	0,38	0,40	0,48	0,52	0,69	0,69	0,78	
3D Oase 30 HBW 76											0,21	0,25	0,31	0,35	0,37	0,45	0,49	0,67	0,67	0,77	
3D Granit 60 HBW 72												0,22	0,29	0,32	0,35	0,43	0,47	0,66	0,66	0,76	
3D Citrus 80 HBW 66													0,25	0,28	0,31	0,39	0,43	0,63	0,63	0,74	
3D Ginster 50 HBW 57	0,22														0,21	0,24	0,33	0,37	0,58	0,58	0,70
3D Jura 50 HBW 57	0,22														0,21	0,24	0,33	0,37	0,58	0,58	0,70
3D Ceramic 50 HBW 56	0,23														0,20	0,23	0,32	0,37	0,58	0,58	0,70
3D Pinie 25 HBW 52	0,26	0,22													0,20	0,28	0,33	0,55	0,55	0,68	
3D Marill 55 HBW 52	0,26	0,22													0,20	0,28	0,33	0,55	0,55	0,68	
3D Coelin 40 HBW 50	0,28	0,24	0,21													0,27	0,32	0,54	0,54	0,67	
3D Amber 80 HBW 46	0,32	0,28	0,25	0,22												0,23	0,28	0,51	0,51	0,64	
3D Palazzo 40 HBW 40	0,38	0,34	0,31	0,29	0,25												0,21	0,45	0,45	0,60	
3D Lago 80 HBW 37	0,41	0,38	0,35	0,32	0,28	0,21	0,21	0,20										0,42	0,42	0,57	
3D Palazzo 105 HBW 35	0,44	0,40	0,37	0,35	0,31	0,24	0,24	0,23	0,20	0,20								0,40	0,40	0,56	
3D Jade 35 HBW 29	0,51	0,48	0,45	0,43	0,39	0,33	0,33	0,32	0,28	0,28	0,27	0,23						0,32	0,32	0,49	
3D Papaya 15 HBW 26	0,55	0,52	0,49	0,47	0,43	0,37	0,37	0,37	0,33	0,33	0,32	0,28	0,21					0,27	0,27	0,44	
3D Magma 40 HBW 15	0,71	0,69	0,67	0,66	0,63	0,58	0,58	0,58	0,55	0,55	0,54	0,51	0,45	0,42	0,40	0,32	0,27			0,20	
3D Venato 15 HBW 15	0,71	0,69	0,67	0,66	0,63	0,58	0,58	0,58	0,55	0,55	0,54	0,51	0,45	0,42	0,40	0,32	0,27			0,20	
3D Papaya 5 HBW 10	0,80	0,78	0,77	0,76	0,74	0,70	0,70	0,70	0,68	0,68	0,67	0,64	0,60	0,57	0,56	0,49	0,44	0,20	0,20		

Helligkeitskontraste einfach berechnen:

Die Michelsonformel lässt sich so umstellen, dass zu Farbtönen in Bestand oder Neukonzeption gewünschte Kontraste ermittelt werden können.

Zu einer gegebenen Oberfläche/Farbgebung lässt sich mit folgenden Faktoren näherungsweise der passende HBW-Wertebereich ermitteln, aus dem der Farbton bestimmt werden kann, der den gewünschten Kontrast erfüllt:

Kontrast von 0,2: HBW mit dem Faktor 1,6 multiplizieren oder dividieren.

Kontrast von 0,4: HBW mit dem Faktor 2,3 multiplizieren oder dividieren.

Kontrast von 0,7: HBW mit dem Faktor 5,7 multiplizieren oder dividieren.

HBW liegen zwischen 100 - 0. Je nachdem wie hell (100) oder dunkel (0) ein Farbton ist und wie hoch der Kontrast sein soll, lässt sich der HBW mit dem entsprechenden Faktor multiplizieren oder dividieren.

Landpartie

BARRIEREFREI KONTRASTE NACH DIN 32975

Helligkeitskontraste auf Basis der Michelson Formel - für Sicherheit und Wohnlichkeit.

Helligkeitskontraste werden nach DIN 32975 mit der Michelsonformel berechnet: $K = (L1-L2)/(L1+L2)$,

K = Kontrast

L1 = Hellbezugswert (HBW) der ersten kontrastgebenden Fläche

L2 = Hellbezugswert (HBW) der zweiten kontrastgebenden Fläche (alle Werte dimensionslos)

Legende Kontrastwerte:

Gestaltungswert: 0,2 - Wohnlichkeit und Raumdeutung

DIN-Wert: 0,4 - Orientierung und Leitung

DIN-Wert: 0,7 - Gefahren und Informationen

	3D Curry 60 HBW 86	3D Tundra 30 HBW 80	3D Curcuma 120 HBW 79	3D Curry 20 HBW 74	3D Marill 145 HBW 72	3D Agave 85 HBW 67	3D Siena 140 HBW 66	3D Pinie 85 HBW 61	3D Onx 110 HBW 57	3D Tundra 120 HBW 57	3D Siena 170 HBW 56	3D Marill 25 HBW 49	3D Jura 40 HBW 41	3D Papaya 105 HBW 41	3D Citrus 20 HBW 39	3D Oase 75 HBW 33	3D Siena 10 HBW 24	3D Papaya 65 HBW 21	3D Verona 70 HBW 18	3D Bordeaux 35 HBW 12
3D Curry 60 HBW 86									0,20	0,20	0,21	0,27	0,35	0,35	0,38	0,45	0,56	0,61	0,65	0,76
3D Tundra 30 HBW 80												0,24	0,32	0,32	0,34	0,42	0,54	0,58	0,63	0,74
3D Curcuma 120 HBW 79												0,23	0,32	0,32	0,34	0,41	0,53	0,58	0,63	0,74
3D Curry 20 HBW 74												0,20	0,29	0,29	0,31	0,38	0,51	0,56	0,61	0,72
3D Marill 145 HBW 72													0,27	0,27	0,30	0,37	0,50	0,55	0,60	0,71
3D Agave 85 HBW 67													0,24	0,24	0,26	0,34	0,47	0,52	0,58	0,70
3D Siena 140 HBW 66													0,23	0,23	0,26	0,33	0,47	0,52	0,57	0,69
3D Pinie 85 HBW 61													0,20	0,20	0,22	0,30	0,44	0,49	0,54	0,67
3D Onx 110 HBW 57	0,20															0,27	0,41	0,46	0,52	0,65
3D Tundra 120 HBW 57	0,20															0,27	0,41	0,46	0,52	0,65
3D Siena 170 HBW 56	0,21															0,26	0,40	0,45	0,51	0,65
3D Marill 25 HBW 49	0,27	0,24	0,23	0,20												0,20	0,34	0,40	0,46	0,61
3D Jura 40 HBW 41	0,35	0,32	0,32	0,29	0,27	0,24	0,23	0,20									0,26	0,32	0,39	0,55
3D Papaya 105 HBW 41	0,35	0,32	0,32	0,29	0,27	0,24	0,23	0,20									0,26	0,32	0,39	0,55
3D Citrus 20 HBW 39	0,38	0,34	0,34	0,31	0,30	0,26	0,26	0,22									0,24	0,30	0,37	0,53
3D Oase 75 HBW 33	0,45	0,42	0,41	0,38	0,37	0,34	0,33	0,30	0,27	0,27	0,26	0,20						0,22	0,29	0,47
3D Siena 10 HBW 24	0,56	0,54	0,53	0,51	0,50	0,47	0,47	0,44	0,41	0,41	0,40	0,34	0,26	0,26	0,24					0,33
3D Papaya 65 HBW 21	0,61	0,58	0,58	0,56	0,55	0,52	0,52	0,49	0,46	0,46	0,45	0,40	0,32	0,32	0,30	0,22				0,27
3D Verona 70 HBW 18	0,65	0,63	0,63	0,61	0,60	0,58	0,57	0,54	0,52	0,52	0,51	0,46	0,39	0,39	0,37	0,29				0,20
3D Bordeaux 35 HBW 12	0,76	0,74	0,74	0,72	0,71	0,70	0,69	0,67	0,65	0,65	0,65	0,61	0,55	0,55	0,53	0,47	0,33	0,27	0,20	

Helligkeitskontraste einfach berechnen:

Die Michelsonformel lässt sich so umstellen, dass zu Farbtönen in Bestand oder Neukonzeption gewünschte Kontraste ermittelt werden können.

Zu einer gegebenen Oberfläche/Farbgebung lässt sich mit folgenden Faktoren näherungsweise der passende HBW-Wertebereich ermitteln, aus dem der Farbton bestimmt werden kann, der den gewünschten Kontrast erfüllt:

Kontrast von 0,2: HBW mit dem Faktor 1,6 multiplizieren oder dividieren.

Kontrast von 0,4: HBW mit dem Faktor 2,3 multiplizieren oder dividieren.

Kontrast von 0,7: HBW mit dem Faktor 5,7 multiplizieren oder dividieren.

HBW liegen zwischen 100 - 0. Je nachdem wie hell (100) oder dunkel (0) ein Farbton ist und wie hoch der Kontrast sein soll, lässt sich der HBW mit dem entsprechenden Faktor multiplizieren oder dividieren.

Sommerfrische

BARRIEREFREI KONTRASTE NACH DIN 32975

Helligkeitskontraste auf Basis der Michelson Formel - für Sicherheit und Wohnlichkeit.

Helligkeitskontraste werden nach DIN 32975 mit der Michelsonformel berechnet: $K = (L1-L2)/(L1+L2)$,

K = Kontrast

L1 = Hellbezugswert (HBW) der ersten kontrastgebenden Fläche

L2 = Hellbezugswert (HBW) der zweiten kontrastgebenden Fläche (alle Werte dimensionslos)

Legende Kontrastwerte:

Gestaltungswert: 0,2 - Wohnlichkeit und Raumdeutung

DIN-Wert: 0,4 - Orientierung und Leitung

DIN-Wert: 0,7 - Gefahren und Informationen

	3D Curry 30 HBW 86	3D Ceramic 90 HBW 83	3D Siena 60 HBW 81	3D Jade 85 HBW 72	3D Ginster 115 HBW 71	3D Coelin 85 HBW 66	3D Palazzo 325 HBW 63	3D Siena 90 HBW 61	3D Amber 140 HBW 61	3D Aprmber 55 HBW 53	3D Malachit 55 HBW 52	3D Onyx 105 HBW 48	3D Agave 15 HBW 42	3D Aprico 160 HBW 38	3D Tundra 110 HBW 34	3D Saphir 105 HBW 29	3D Bordeaux 80 HBW 28	3D Onyx 40 HBW 27	3D Venato 20 HBW 19	3D Magma 95 HBW 12
3D Curry 30 HBW 86										0,24	0,25	0,28	0,34	0,39	0,43	0,50	0,51	0,52	0,64	0,76
3D Ceramic 90 HBW 83										0,22	0,23	0,27	0,33	0,37	0,42	0,48	0,50	0,51	0,63	0,75
3D Siena 60 HBW 81										0,21	0,22	0,26	0,32	0,36	0,41	0,47	0,49	0,50	0,62	0,74
3D Jade 85 HBW 72												0,20	0,26	0,31	0,36	0,43	0,44	0,45	0,58	0,71
3D Ginster 115 HBW 71													0,26	0,30	0,35	0,42	0,43	0,45	0,58	0,71
3D Coelin 85 HBW 66													0,22	0,27	0,32	0,39	0,40	0,42	0,55	0,69
3D Palazzo 325 HBW 63													0,20	0,25	0,30	0,37	0,38	0,40	0,54	0,68
3D Siena 90 HBW 61														0,23	0,28	0,36	0,37	0,39	0,53	0,67
3D Amber 140 HBW 61														0,23	0,28	0,36	0,37	0,39	0,53	0,67
3D Amber 55 HBW 53	0,24	0,22	0,21												0,22	0,29	0,31	0,33	0,47	0,63
3D Malachit 55 HBW 52	0,25	0,23	0,22												0,21	0,28	0,30	0,32	0,46	0,63
3D Onyx 105 HBW 48	0,28	0,27	0,26	0,20												0,25	0,26	0,28	0,43	0,60
3D Agave 15 HBW 42	0,34	0,33	0,32	0,26	0,26	0,22	0,20										0,20	0,22	0,38	0,56
3D Aprico 160 HBW 38	0,39	0,37	0,36	0,31	0,30	0,27	0,25	0,23	0,23										0,33	0,52
3D Tundra 110 HBW 34	0,43	0,42	0,41	0,36	0,35	0,32	0,30	0,28	0,28	0,22	0,21								0,28	0,48
3D Saphir 105 HBW 29	0,50	0,48	0,47	0,43	0,42	0,39	0,37	0,36	0,36	0,29	0,28	0,25							0,21	0,41
3D Bordeaux 80 HBW 28	0,51	0,50	0,49	0,44	0,43	0,40	0,38	0,37	0,37	0,31	0,30	0,26	0,20							0,40
3D Onyx 40 HBW 27	0,52	0,51	0,50	0,45	0,45	0,42	0,40	0,39	0,39	0,33	0,32	0,28	0,22							0,38
3D Venato 20 HBW 19	0,64	0,63	0,62	0,58	0,58	0,55	0,54	0,53	0,53	0,47	0,46	0,43	0,38	0,33	0,28	0,21				0,23
3D Magma 95 HBW 12	0,76	0,75	0,74	0,71	0,71	0,69	0,68	0,67	0,67	0,63	0,63	0,60	0,56	0,52	0,48	0,41	0,40	0,38	0,23	

Helligkeitskontraste einfach berechnen:

Die Michelsonformel lässt sich so umstellen, dass zu Farbtönen in Bestand oder Neukonzeption gewünschte Kontraste ermittelt werden können.

Zu einer gegebenen Oberfläche/Farbgebung lässt sich mit folgenden Faktoren näherungsweise der passende HBW-Wertebereich ermitteln, aus dem der Farbton bestimmt werden kann, der den gewünschten Kontrast erfüllt:

Kontrast von 0,2: HBW mit dem Faktor 1,6 multiplizieren oder dividieren.

Kontrast von 0,4: HBW mit dem Faktor 2,3 multiplizieren oder dividieren.

Kontrast von 0,7: HBW mit dem Faktor 5,7 multiplizieren oder dividieren.

HBW liegen zwischen 100 - 0. Je nachdem wie hell (100) oder dunkel (0) ein Farbton ist und wie hoch der Kontrast sein soll, lässt sich der HBW mit dem entsprechenden Faktor multiplizieren oder dividieren.